

## EL USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA COADYUVAR A LA EDUCACIÓN EN VALORES EN ALUMNAS DE UN GRUPO DE TERCERO DE PRIMARIA

**Nancy Alejandra Ronquillo Cárdenas**

*Maestra en Educación con acentuación en Procesos de Enseñanza – Aprendizaje.  
Técnico en Computación y en Educación Artística. Coahuila, México.*

**Marcela Georgina Gómez Zermeño**

*Doctora en Innovación Educativa. Profesora-investigadora.  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.*

**Nancy Janett García Vázquez**

*Maestra en Educación. Profesora tutora en Programas en Línea en Educación.  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.*

### Resumen

El presente artículo expone el proceso de investigación sobre el uso de recursos multimedia para contribuir a la educación en valores de un grupo de tercer grado de primaria integrado por 25 alumnas entre los 8 y 9 años de edad en una escuela en México. El objetivo fue conocer los beneficios que se obtienen al utilizar recursos multimedia relacionados para la enseñanza de los valores. El plan de investigación se dividió tres fases: previo a la actividad, donde se aplicaron ejercicios de diagnóstico; durante la actividad, donde se utilizaron los recursos multimedia, y después de la realización de actividades, donde se planeó la evaluación de los resultados. Los hallazgos revelan que las alumnas se mostraron interesadas por el tema de los valores y cómo ponerlos en práctica de forma correcta. Por lo tanto, se considera que se logró que las alumnas adquirieran un aprendizaje significativo en valores a través del uso de los recursos multimedia, también lograron diferenciar entre actitudes correctas e incorrectas.

**Palabras Clave:** Educación en valores, recursos multimedia, educación primaria.

### Abstract

The present article exposes the research process about the use of multimedia resources to contribute to the education of values in third grade students, comprised by 25 girls among the ages of 8 and 9 years old. The objective was to discover the benefits of using multimedia resources in relation to the teaching of values. The research planning was divided into three phases: before the activity, to conduct diagnostic activities; during the class with the use of multimedia resources, and after the activities, to carry the evaluation of the results. The findings reveal that the students show more interest in the topic of values and how to perform them correctly. Therefore, it is considered that the students accomplish a meaningful learning and learned to differentiate between wrong and right attitudes.

**Keywords:** Education on values, multimedia resources, primary education

### Introducción

La sociedad se encuentra en necesidad de conocimiento y satisfacer sus necesidades respecto al uso de recursos tecnológicos debido a que cada vez son más los trámites, servicios y actividades a través de dichos medios. Por lo tanto, el conocimiento y buen manejo de la tecnología, es considerado como un requerimiento para la población en general. Diversos autores afirman que, actualmente, los niños nacen utilizando la tecnología, ya que aprenden a interactuar con ella, con gran rapidez y facilidad. Al respecto, Iriarte (2007, p. 3) comenta, “niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o chatear con los amigos”.

Sin embargo, cabe destacar que no todos los contenidos e información disponible en el internet son adecuados por lo que es necesario que estudiantes, principalmente de educación básica, conozcan el internet y tengan acceso a los beneficios y alcances que puede ofrecerles para su aprendizaje. Por su parte, los docentes como autoridades educativas, deben inculcar en sus alumnos el correcto uso de los recursos tecnológicos y multimedia en internet y así vincularlos con los contenidos de su currículo.

Este estudio estuvo orientado al empleo de recursos multimedia para coadyuvar en el desarrollo de la educación en valores, en un grupo de tercer grado de primaria, en la ciudad de Piedras Negras, Coahuila en México. Para guiar el estudio, se planteó la siguiente pregunta: ¿Qué beneficios se obtienen al utilizar recursos multimedia para complementar la Educación en Valores en las alumnas de un grupo de tercer grado de primaria?

De igual forma, se plantearon los siguientes objetivos: 1) Promover una cultura de valores que propicie la mejora en el desarrollo autónomo y social de las alumnas de tercer grado, e 2) Implementar recursos multimedia para promover una educación en valores en las alumnas de tercer grado de primaria.

Mediante la implementación de recursos multimedia para la enseñanza de la educación en valores en el nivel educativo de primaria, se busca desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes, para que sean capaces de tomar decisiones que propicien desde temprana edad y para su futuro, un mejor desarrollo en sociedad.

Se detectó la necesidad de promover y enfatizar la importancia de los valores, debido a que es común escuchar que existen diferentes acontecimientos que afectan la vida en sociedad, que se suscitan porque no se fomentan los valores en el núcleo de la sociedad en México: la familia. Este estudio es relevante, principalmente porque la población que atiende la escuela es únicamente de sexo femenino; adicionalmente, el contexto y sociedad en donde se encuentra, se considera a la mujer como el pilar de la familia. Por lo tanto, como se menciona en el dicho popular: “Educa a una mujer y estás educando una familia”, se puede entender que el educar contribuye en un futuro a una familia de forma directa e indirecta a la sociedad.

### Estrategias didácticas para favorecer la educación en valores

La educación en valores, de acuerdo a Carreras (1996), sugiere el empleo de un conjunto de estrategias didácticas específicas: juegos de simulación, debates, mesas redondas y análisis de hechos. A través de investigaciones y análisis, se ha demostrado que tanto dentro como fuera de la escuela, es necesario dedicar más tiempo a la promoción de una cultura formativa y a la práctica de valores. Un salón de clases en donde existen reglas y se vigila su cumplimiento, se convierte en un ambiente agradable y adecuado para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La práctica de los valores contribuye, de acuerdo con Castillo, Mayor, Infante e Infante (2011, p.3) “a que una persona, una institución o una sociedad establezcan sus rumbos, retos y fines, constituyen guía, derivan experiencias y dan sentido a la vida, están en relación con la realización de las personas, fomentan el bien de la comunidad”. También, puede ser considerada como una estrategia didáctica, debido a que realiza aportaciones para el desarrollo del ser humano como integrante de una sociedad, de una familia, y como alumno de una institución. Al respecto, Payá (2000, p. 166) comenta, “la educación en valores abarca la formación de actitudes, como también la integración, aplicación y valoración crítica de las normas de convivencia que rigen en una sociedad, así como las que permiten ir alcanzando el propio proyecto de vida”.

Uno de los grandes retos en la educación primaria es la formación de valores para la sociedad actual, Piaget (1985) propuso que el desarrollo del juicio moral se realiza mediante procesos cognitivos en distintas etapas, por lo que la interacción entre pares resulta esencial para la construcción de un individuo con valores; es decir, la conducta moral se modela de acuerdo a la influencia de relaciones entre personas (Payá, 2000 citado por Rojas, Gómez-Zermeño y García, 2013).

Se denomina estrategia a la organización de tareas, existen diversas estrategias determinadas por la finalidad que persigue cada una de ellas. Al respecto, el Programa de Estudios (SEP, 2011), se establece que estas deben contribuir al desarrollo de competencias y el aprendizaje para la vida. El uso de estrategias didácticas implica planear una secuencia de actividades encaminadas a alcanzar los aprendizajes esperados. Toro (2007) menciona que el alumno aprende al hacer o practicar, pero para internalizar dicho aprendizaje debe acompañarlo por información teórica, cual recolecta tanto del profesor como por convicción propia.

Particularmente, los recursos multimedia implican el uso de diversas estrategias aún y cuando el uso de estos medios sea una estrategia. Al respecto Castillo et al. (2011, p.8) mencionan que “el diseño de la multimedia elaborada,

con sus potencialidades, motiva a los estudiantes, ya que cuenta con los principios de sistematización, actualidad e incidencia profesional del contenido y factibilidad para su puesta en práctica dentro del proceso enseñanza- aprendizaje”.

Según estudios, el uso de multimedia en el aula, contribuye a obtener gran cantidad de beneficios debido a que se estimula el desarrollo de múltiples competencias, siempre y cuando se realice un plan específico para el uso de estos recursos y se establezcan objetivos que orienten el trabajo y empleo de cada recurso. Al respecto, Carrier (2005, p. 9) comenta que “la escuela multimedia será lo que sus actores, los alumnos y los profesores, hagan de ella”.

Las estrategias son pensadas precisamente para contribuir a la enseñanza; por esta razón se le da gran importancia en el trabajo en el aula, cada una con una intención particular. Para elegir adecuadamente la estrategia didáctica a utilizar, es necesario tomar en cuenta las características de cada grupo, en especial, la etapa de desarrollo cognitivo en la que se encuentran.

Para abordar la educación en valores, se propone utilizar las estrategias de aprendizaje, sugeridas en el libro Valores para la Vida (2010), creado por la Secretaría de Educación y Cultura, las cuales consisten en la discusión de dilemas morales, el diagnóstico de situaciones, el estudio de casos y el diálogo.

### **Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación Primaria**

La Secretaría de Educación Pública, organismo y autoridad de educación en México, menciona en el Programa de Estudio 2011 (2013) que para optimizar la calidad de la educación, se deben realizar cambios en el mismo sistema. Una de las estrategias de mejora, es el uso de recursos multimedia en el aula para el desarrollo de habilidades digitales, en conjunto con la implementación de la educación en valores, contribuye en el aspecto emocional de los estudiantes. El compromiso docente implica la necesidad de investigar sobre nuevas formas y estrategias para la mejora de la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes; es decir, buscar nuevas formas de innovar en su labor.

La inclusión de las TIC en las aulas de clase han traído diversos beneficios y cambios sociales como son la alfabetización digital y el acceso a la información, lo cual ha contribuido en la disminución de la brecha digital (Rojas et al., 2013). En la educación básica, el uso de las TIC es promovido principalmente con dos finalidades: como una de las competencias a desarrollar en los alumnos y, de manera especial, como herramienta para que los alumnos adquieran diversos aprendizajes.

Utilizar la tecnología en la educación tiene múltiples ventajas tal y como lo comenta, Silva (2005, p. 6) “permiten una flexibilización de la enseñanza, puesto que los medios tecnológicos presentan una serie de opciones que se ajustan a las condiciones y a las características del grupo de alumnos a los que van dirigidos”. Entre otras de las ventajas de la tecnología, es que a través de recursos como Internet, los alumnos cuentan con diferentes fuentes de información, desarrollan competencias de selección, análisis, crítica y valoración.

Para trabajar con recursos tecnológicos e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario llevar a cabo una planeación sobre qué recursos se van a utilizar, su objetivo y utilidad. Como lo afirma Silva (2005), la introducción de medios tecnológicos no es suficiente, pues es necesario realizar un análisis pedagógico y reflexionar sobre los objetivos a alcanzar. Al respecto, Marqués (2011) menciona clave esencial de los recursos didácticos para su eficacia didáctica yace en su adecuada utilización, es decir se requiere de una planeación previa.

### **Metodología de Investigación**

Para este estudio, se eligió una metodología cualitativa, la cual permite abordar y enfrentar acontecimientos en el transcurso de la investigación sin afectar su propósito. En el plan de investigación, se presenta una serie de actividades a través de las cuales se buscó conocer los beneficios que se obtienen en una educación en valores a través del uso de recursos multimedia. La recolección de datos se realizó a través de instrumentos diseñados *ex profeso*: una entrevista semi-estructurada a la docente para obtener información sobre su práctica mediante recursos multimedia, una guía de observación constante en cada etapa, así como rúbricas y evaluaciones para la etapa posterior a la utilización de multimedia, las cuales fueron dirigida a las estudiantes para recolectar datos de las actividades realizadas.

### **Contexto de estudio y participantes**

La investigación se llevó a cabo en una escuela primaria perteneciente al gobierno del estado, situada en la ciudad de Piedras Negras, Coahuila, al noreste de México. La escuela, por su ubicación, atiende a población con niveles económicos variados; pero predominan las alumnas con un nivel económico medio-bajo, cuenta con una población aproximadamente de 500 estudiantes, únicamente de sexo femenino.

Como parte de las instalaciones de la escuela, se cuenta con 16 salones, una bodega, la dirección y un pequeño salón para atender a las alumnas de Educación Especial. Los salones no cuentan con el equipo completo para utilizar enciclomedia. En algunos salones no tienen nada para el uso de esta herramienta y otros cuentan con el cableado y la computadora a las que no se les ha dado mantenimiento en un largo tiempo; pero ningún salón tiene el cañón para realizar proyecciones. La investigación, se llevó a cabo en el grupo de tercer grado, con alumnas de una escuela primaria estatal durante el periodo de agosto 2013- mayo 2014. De forma específica, el programa de educación primaria de tercer grado, establece que el tiempo para trabajar la asignatura de Formación Cívica y Ética debe ser una hora a la semana, y particularmente en el grupo en el que se llevó a cabo la investigación, para abordar esta asignatura fue los lunes de 8:00 a 9:00 a.m.

La elección de los sujetos de estudio se originó a través de una observación previa del ambiente educativo en el grupo de tercer grado de la primaria, tomando en cuenta experiencias de la investigadora en relación a la importancia de la práctica de valores. Se detectó que una gran cantidad de estudiantes desconocían el significado conceptual de ciertos valores como la solidaridad, la caridad, la honestidad y el respeto, y en su desempeño y desenvolvimiento demuestran la falta de práctica de estos.

### Procedimiento e instrumentos

El análisis se planeó de tal forma que los resultados mostraran la manera en que el uso de recursos multimedia contribuye al desarrollo de una educación en valores. Durante la primera fase, se obtuvo la carta de consentimiento de la directora del plantel para realizar la exploración de los conocimientos previos sobre la educación en valores a las docentes mediante la entrevista semi-estructurada y el ejercicio de diagnóstico a las alumnas (Tabla 1), con el objetivo de evidenciar el desarrollo de habilidades cognitivas en la educación en valores.

Tabla1

*Primera fase: Antes del uso de recursos multimedia*

Actividad	Objetivo	Descripción	Contenido
Entrevista Semi-Estructurada a docentes	Saber lo que conocen las docentes sobre el uso de recursos multimedia.	Respondieron una entrevista las docentes.	1. ¿Qué conoce sobre los recursos multimedia? 2. ¿Utiliza estos recursos como herramienta de aprendizaje? (Si no y si sí, en qué momentos) 3. ¿Qué beneficios le proporciona el trabajo con recursos multimedia? 4. ¿Qué obstáculos presenta el uso de la multimedia en su contexto? 5. ¿Qué tipo de herramientas y materiales puede utilizar 6. ¿Cuáles considera que son los beneficios que obtienen los alumnos al utilizar los recursos multimedia? 7. De las siguientes habilidades del pensamiento, ¿cuáles considera que se desarrollan al trabajar con recursos multimedia y por qué? -Observación  -Interpretación  -Análisis
Ejercicio de diagnóstico.	Contestar un ejercicio de diagnóstico en el que las alumnas expresen de forma escrita lo que saben acerca de los recursos multimedia y la educación en valores.		Conocer a través de ejercicios el punto de partida en relación al tema de los valores.

Después, en la segunda fase (Tabla 2), se buscó evidenciar el desarrollo de una educación en valores, a través del uso de recursos multimedia, en el grupo de estudio. Se utilizó la estrategia didáctica de solución de problemas, para lo cual se presentó una situación de conflicto a las alumnas. Posteriormente, se realizó la evaluación del desempeño mediante una rúbrica por parte de la maestra del grupo, así como una autoevaluación con las alumnas.

Tabla 2

*Descripción de la segunda fase: Uso de recursos multimedia para contribuir en la educación en valores.*

Actividad	Objetivo	Recursos	Participantes
Soluciones a problemáticas.	Presentar soluciones a las situaciones de conflicto que se les presentaron a las alumnas	Recursos multimedia	Alumnas
Rúbrica de evaluación	Conocer el desempeño y eficacia solución propuesta por las alumnas.	Rúbrica de evaluación d	La maestra titular del grupo

Finalmente, la tercera fase se enfoca en el momento después del uso de recursos multimedia para contribuir a la educación en valores y la evaluación de los aprendizajes adquiridos para indagar sobre la contribución de los recursos multimedia (Tabla 3).

Tabla 3

*Tercera fase: Después del uso de recursos multimedia para contribuir a una educación en valores.*

Actividad	Objetivo	Descripción	Resultados esperados
Coevaluación de la actividad	Evaluar el desarrollo del trabajo en equipo	Cada grupo se evaluará a través de rúbricas	Respuesta honesta y real del trabajo de cada alumna.
Guía de observación	Registrar lo observado durante el uso de recursos multimedia para la educación en valores.	Aplicar la guía de observación de la actividad.	Conocer el desempeño de las alumnas durante el uso de recursos multimedia.
Autoevaluación reflexiva	Autoevaluar las habilidades, conocimientos y actitudes desarrolladas.	Instrumento de autoevaluación reflexiva	Las alumnas completan la frase para reconocer los logros propios

La investigación se apoyó principalmente en la observación de la interacción que ocurría principalmente entre profesores y alumnos, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, uso de técnicas didácticas, así como el registro y análisis de la información obtenida. La guía para realizar el análisis de los resultados, es comprobar el grado de consecución del objetivo general de la investigación, el cual consiste en coadyuvar una formación ética en las alumnas de un grupo de tercer grado de primaria, a través del conocimiento de valores, derechos y obligaciones en su desarrollo personal, en su entorno y la vida en sociedad, mediante el uso de recursos multimedia.

### Análisis de Resultados

#### *Fase 1: antes del uso de recursos multimedia*

La entrevista inicial a docentes constó de 8 preguntas de indagación: qué conocen sobre los recursos multimedia, cómo los utilizan, cuáles son sus ventajas, obstáculos y mencionar los beneficios que obtienen los alumnos. Además, se les cuestionó la habilidad que consideran es desarrollada, ya sea la observación, interpretación o análisis.

Entre las respuestas, las docentes mencionan que son un medio necesario en la actualidad y que son importantes para el desarrollo de las actividades. También comentaron que algunos ejemplos de los recursos multimedia son el equipo de cómputo, cañón, pizarrón interactivo, actividades interactivas, los videos, las canciones, los textos y las imágenes. Las entrevistadas comentaron que sí utilizan recursos multimedia en ciertas ocasiones, para explicar la clase, ampliar la información, buscar estrategias y como apoyo para abordar un tema específico. Agregaron que a través de la multimedia, se logra captar la atención de las estudiantes, además de facilitarles la comprensión de los contenidos del Programa de Estudios; lo cual forma parte de los beneficios de utilizar estos recursos. De igual forma, mencionaron que otra característica positiva de la multimedia es la mayor disposición de las alumnas en clase.

Para continuar con el proceso de la investigación, se implementaron diversos ejercicios de diagnóstico con la finalidad de conocer y analizar los conocimientos previos de las alumnas sobre el tema de los valores. La aplicación del primer ejercicio de diagnóstico fue de la siguiente forma: se les pidió que en una hoja de máquina, escribieran con una



palabra el significado del vocablo valor y como respuesta, mencionaron qué valor significa: amor, respeto, ayuda, honestidad, generosidad. El segundo ejercicio fue un cuadro de dos columnas donde escribieron cuáles son los valores que practican, los tres que predominaron: amor mencionado en 14 ocasiones, respeto en 10 y amistad en 7. En la segunda columna, escribieron los valores que desean fortalecer, predominando la solidaridad mencionada en 9 ocasiones, el respeto en 6 y la generosidad en 5.

Como tercer ejercicio de diagnóstico, se solicitó la redacción de una autobiografía en la que las alumnas escribieron la historia de sus vidas, en relación a la práctica de valores. Esta actividad, fue implementada con la intención de conocer cómo interviene la familia, las alumnas comentaron que las mamás son las que les enseñaron el valor del amor y comentaron que desde preescolar, los papás les habían explicado que era importante la amistad. En el último ejercicio se realizó la introducción de recursos multimedia y la identificación de valores en una sopa de letras mostrada en el pizarrón electrónico, en la que todas las alumnas identificaron los seis valores escondidos (Figura 1).



Figura 1. Actividad “Sopa de letras” sobre los valores

## **Fase 2: durante el uso de los recursos multimedia**

Para iniciar con la enseñanza sobre los valores a través de recursos multimedia, se utilizaron canciones, videos con imágenes, música y texto. El primero de los recursos que se utilizó, fue “La canción de los valores”, la cual originalmente está presentada en formato de video, debido a que se muestra una imagen de fondo, y como texto, la letra de la canción. Al escuchar la canción de los valores, surgieron comentarios como: “Ya se me grabó la canción”, “Está muy padre la canción”, “No voy a poder dejar de cantarla”, “La voy a cantar toda la noche”, “Voy a bailar”.

Como siguiente recurso, se les presentó el video *Qué son los valores*, en donde el expositor presentó cuatro puntos de vista en relación al concepto de la palabra valores. Las alumnas realizaron dibujos en donde representaron el punto de vista filosófico, antropológico y psicológico. Entre los dibujos que realizaron, lo más común fue dibujos relacionados con el robo de dinero y el cumplimiento de las tareas.

Otro de los videos que se les presentó fue el de *Trabajo en equipo y clima laboral*, el cual consistió en una caricatura en donde varios pajaritos intentan afectar al pajarito diferente, y cómo al final reciben su castigo. Al preguntarles a las alumnas qué es lo que habían visto y qué valores o antivalores identificaron, las respuestas e interpretaciones fueron variadas, pero aun así 23 alumnas comentaron que el antivalor era que se peleaban, dos de las alumnas agregaron que se peleaban por no compartir el lugar, otra alumna comentó que excluían al pájaro diferente, y una más que el valor que se debía practicar era el respeto. Posteriormente, en la presentación del video *Cadena De Favores*, se muestra como el nombre lo dice, una cadena de favores entre los integrantes de la sociedad. Al preguntarles a las alumnas, que cuál era el valor que habían identificado, todas coincidieron en la ayudar a los demás; algunas de ellas, sí mencionaron específicamente el valor de la solidaridad. El último video presentado fue *Apoyo didáctico en valores*, el cual consiste en una presentación de diapositivas con música, apoyo gráfico de texto e imágenes. El contenido del video habla principalmente del valor de la amistad, pero el primer valor que apareció en el video era la autoestima; y las alumnas no conocían el significado de ese valor, por lo que fue necesario dar ejemplos y utilizar palabras más simples. Durante la presentación de los videos, fue necesario adelantar las partes que contenían información con lenguaje elevado para la comprensión de las alumnas.

Al mostrar el contenido sobre valores y ética a través de videos y situaciones adecuadas a su edad, se proveen las condiciones para generar un clima adecuado que sea el fundamento sobre el cual se construye y recrean los valores (Martínez, 1997). Por lo tanto, las actividades de los videos permitieron un acercamiento hacia los valores y el uso de la tecnología, para dar paso a la siguiente actividad de la segunda fase.

Como segunda actividad de esta fase, se presentaron cinco situaciones problemáticas, con el fin de que organizadas en equipos, discutieran y seleccionaran la solución según lo que consideraran mejor opción. Las alumnas se reunieron a dialogar sobre posibles soluciones y externaron su opinión sobre los valores que debían ejercer en cada situación (Figura 2).

Las situaciones problemáticas fueron las siguientes

- Una compañera de clase, se enfermó y durante una semana no asistió a clases. ¿Qué debe hacer esa compañera que no asistió a clases y qué puedo hacer yo por mi compañera? Las alumnas contestaron que la compañera debe pedir la tarea y los trabajos que se realizaron en clase, y que ellas pueden pasarle lo que encargaron de tarea.
- A una compañera se le dificulta resolver los problemas de matemáticas, porque no se sabe las tablas de multiplicar. El día de hoy la maestra va a poner un examen. ¿Qué debe hacer mi compañera y qué puedo hacer yo por mi compañera?. A la primera pregunta respondieron que debe estudiar las tablas todos los días, y a la segunda pregunta contestaron que le pueden decir que estudie todos los días, y en algunos equipos sugirieron la posibilidad de ayudarle a estudiar en casa.
- Mi mamá nos dijo a mi hermana y a mí que le ayudáramos recogiendo nuestro cuarto; mi hermana es más chica que yo y tiene más desorden. ¿Qué debe hacer mi hermana y qué puedo hacer yo? Las alumnas coincidieron al proponer que entre las dos niñas recogieran bien su cuarto y que de esa forma terminarían más rápido.
- A una compañera, siempre le dan \$20.00 pesos para comprar comida en el recreo. Un día, compró un jugo, y dos tacos. Pasó una niña de otro salón corriendo y le tumbó la comida, ahora ya no tiene qué comer. ¿A qué puedo hacer yo? Todas las alumnas comentaron que le podían compartir de la comida que ellas traían.
- Una compañera siempre se junta con una sola niña en el recreo. Un día faltó la niña que siempre anda con ella y en el recreo andaba sola. La pregunta fue: qué puedo hacer yo; a lo que las alumnas contestaron que la niña debe juntarse con más compañeras.



Figura 2. Actividad colaborativa sobre solución de problemas a través de los valores

La tercera actividad de la segunda fase fue el instrumento de coevaluación que respondieron las alumnas, a través una rúbrica donde colorearon la frase que reflejara el grado de cumplimiento de cada uno de los valores por parte de las integrantes del equipo, calificando del 4 al 1 dependiendo del grado de cumplimiento, siendo 4 el mayor. Los aspectos que evaluaron fueron: *definiendo ventajas y desventajas*, donde consideraron la apertura de escuchar el problema y las opiniones de los demás, así como las *decisiones y acuerdos*, *acciones a tomar* y *solidaridad*

En el caso del aspecto de decisiones y acuerdos, todas las alumnas eligieron la opción que dice que por lo general, proporcionaron ideas útiles para llegar a acuerdos. En el aspecto de solidaridad, de igual forma, todas las alumnas eligieron como evaluación para su equipo, la opción de la rúbrica que dice que casi siempre escucharon, compartieron y apoyaron el esfuerzo de las compañeras. Trataron de mantener la unión del equipo trabajando. En el único aspecto en donde se presentaron diferencias de opinión, fue en el de acciones a tomar. Debido a que estuvo variada la calificación que proporcionaron las alumnas a sus equipos, tal y como se puede observar en la Figura 3.

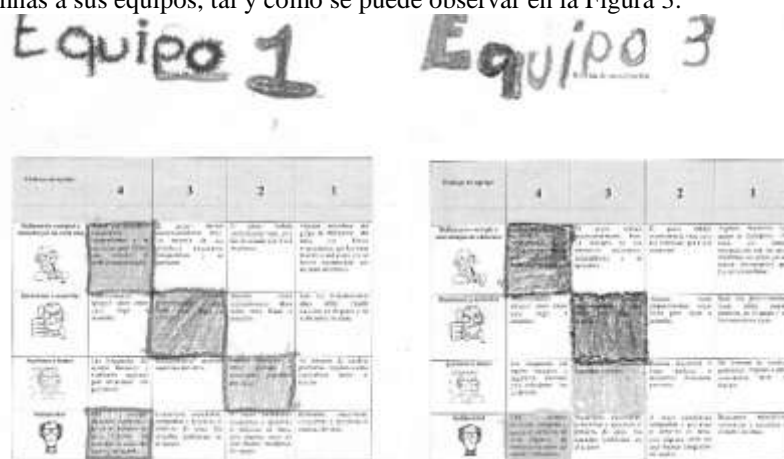


Figura 3. Comparación entre dos rúbricas de evaluación contestadas por las alumnas

### *Fase 3: Después del uso de los recursos multimedia*

Una vez que se implementaron los recursos multimedia, se hizo mención sobre los valores tratados en días anteriores, y se hizo una lista en el pizarrón de esos valores con la finalidad de que las alumnas los tuvieran presentes y lograran elegir cinco para exponerlos a través de canciones, imágenes, textos e incluso como representación teatral.

Al principio de la actividad, se escuchaba que en todos los equipos estaba alguna o incluso algunas alumnas cantando canciones con el ritmo de la canción de los valores. Ante tal situación, se consideró necesario, hacer la aclaración de que la canción que fueran a presentar, no podía tener la misma letra de la canción de los valores. Una vez aclarada la situación, las alumnas dieron prioridad a la elaboración de carteles con texto y dibujo; tres de los cinco equipos eligieron exponer el valor de la amistad (Figura 4 y 5).



Figuras 4 y 5. Representación de lo aprendido a través de imágenes, textos y canciones

Se llevó a cabo la evaluación del trabajo de las alumnas y se valoró el dominio en relación al concepto de cada valor y si la interpretación del significado era correcta. También, se calificó el nivel de comprensión de las situaciones problemáticas presentadas anteriormente, a través de las soluciones que propusieron.

El instrumento de autoevaluación reflexiva permitió conocer cómo las alumnas percibían su desempeño y el nivel de aprendizaje, donde completaron siguientes frases:

- Lo que más me gustó de realizar esta actividad...
- Estoy orgulloso de mi trabajo en esta actividad fue...
- Lo que fue difícil para mí fue...
- Al realizar esta actividad aprendí que...
- En el tema de la práctica de valores, tengo que esforzarme más en...
- Descubrí de mi misma que soy buena para...

En los resultados se evidenció el cambio o transición a través de las respuestas expresadas gráficamente y el comportamiento, tal es el caso de alumnas tímidas y con pocas amistades, que después del proceso de implementación de recursos multimedia, fueron capaces de conversar con más compañeras, participar y estar al pendiente de lo que pudiera necesitar alguna persona.

El último instrumento aplicado, en relación al uso de recursos multimedia para promover una educación en valores, fue la entrevista final al docente, en la que se mencionó que todos los días se puede continuar aprendiendo del uso de los multimedios, debido a que cada vez son más modernos. También se comentó que el obstáculo principal es cuando no se cuenta con los recursos de manera permanente. En relación con los resultados mencionados, se pudo observar que sobre el uso de multimedia en clase, las docentes de mayor antigüedad en el sistema educativo mostraron resistencia, comentaron no estar familiarizadas con el tema, y al juzgar por sus respuestas, ponen en evidencia que algunos de los docentes prefieren continuar dando clases con sistemas tradicionales. En el caso de las docentes de reciente ingreso en el sistema, las respuestas fueron completamente positivas en torno al uso de los multimedios. En relación, Correa y De Pablos (2009) comentan que, la escuela continúa apegada al paradigma tradicional, impidiendo la implementación de prácticas innovadoras.

Durante la etapa del uso de recursos multimedia, fue evidente la respuesta positiva de las alumnas en cada una de las actividades, como la canción, proyección de videos y lecturas, exceptuando el caso de un video con texto y de larga duración, donde las alumnas mostraron aburrimiento. A través de los resultados después de la implementación de recursos multimedia para coadyuvar a una educación en valores, se observaron cambios principalmente de actitud de las alumnas, en el trato con diferentes personas, lo cual confirma la teoría de Freinet (2004, p.34) quien comenta en una de



sus obras que “no puede haber un mejoramiento de la educación moral y cívica sin un radical replanteamiento de nuestras técnicas de trabajo y por lo tanto, de nuestros instrumentos y centros de trabajo”.

Las alumnas fueron capaces de obtener conclusiones e identificar valores en diversos tipos de texto. A través de las actitudes mostradas durante las actividades, se pudo comprobar el desarrollo de capacidades como la observación, creatividad, organización, y redacción mediante actividades en relación al uso de recursos multimedia, lo cual cumple con uno de los objetivos de innovación, que plantea Rimari (2003, p.7) que es, “animar el desarrollo de propuestas educativas válidas que respondan a la realidad de nuestro país y que rescaten la creatividad, la riqueza humana y los recursos naturales y culturales que provee nuestro medio”.

### Conclusiones

Mediante esta investigación cualitativa se buscó emplear los recursos multimedia para coadyuvar el desarrollo de la educación en valores, en un grupo de tercer grado de primaria. Se retoma la pregunta planteada inicialmente ¿Qué beneficios se obtienen al utilizar recursos multimedia para complementar la Educación en Valores en las alumnas de un grupo de tercer grado de primaria?

Los objetivos fueron: 1) Promover una cultura de valores que propicie la mejora en el desarrollo autónomo y social de las alumnas de tercer grado, y 2) Implementar recursos multimedia para promover una educación en valores en las alumnas de tercer grado de primaria.

Con respecto al primer objetivo, el aprendizaje adquirido a través del uso de recursos multimedia permitió a las alumnas desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes; además propició a que sean competentes para tomar decisiones responsables, lo cual beneficia su desarrollo individual y en sociedad. Con respecto al segundo objetivo, el uso de los multimedios contribuyó a que las alumnas, no solo adquirieran conocimientos sobre los valores, como es uno de los objetivos de esta investigación, sino que a través del uso de estos recursos fueron capaces de organizar sus ideas, relacionarlas, y contrastar hipótesis mediante las actividades que desarrollaron. Por lo tanto, es posible concretar que se cumplieron ambos objetivos, además de que el primero contribuyó al cumplimiento del segundo y viceversa.

Al utilizar un recurso multimedia, se implementó el procedimiento debido cuando se imparte una clase, que a través de actividades de inicio para evaluar los conocimientos previos de los alumnos en relación a un tema. También, se incluyeron actividades para contribuir al desarrollo del tema, como fue la presentación de videos y canciones. Finalmente actividades de cierre para evaluar el conocimiento adquirido a través de ese recurso. Porque, de no desarrollarlo de esa forma puede ocasionar que la estrategia quede incompleta, además, no se tendrían los suficientes elementos para hacer una valoración sobre el alcance de la intervención y el cumplimiento de los objetivos.

A través de la presentación de los contenidos mediante recursos multimedia, las alumnas se hicieron conscientes de la forma correcta de comportarse, y que a través de múltiples ejemplos se les hiciera reflexionar sobre mejores formas de solucionar situaciones problemáticas, fue posible provocar cambios positivos en ellas, y lograr el éxito de esta investigación, lo cual se justifica en la teoría de Castillo et al., (2011, p.4) quienes afirman que “los valores no se imponen, más bien se proponen”. De modo que la imposición no es la mejor opción para formar valores, pero sí la promoción por medio de una estrategia, en este caso el uso de recursos multimedia.

Durante el proceso de la investigación además de los aciertos, hallazgos, dificultades y áreas de oportunidad identificadas, se presentó la posibilidad de ampliar el estudio en relación al uso de recursos multimedia. Por el resultado observado y el efecto que causó en las alumnas el uso de recursos multimedia, principalmente en el aspecto actitudinal, se plantea la posibilidad de realizar una investigación acerca de la implementación de multimedios como estrategia de motivación.

El uso de recursos multimedia aunado a una educación en valores, propició una mejor actitud en alumnas que presentaban falta de concentración en las clases, actitudes pasivas, pero sobre todo, timidez e inseguridad. Se contempla, de igual forma, la posibilidad de realizar una investigación sobre el uso de recursos multimedia y una educación en valores, para contribuir a un equilibrio emocional y psicológico en los alumnos. Asimismo, se considera que el uso de recursos multimedia estimula el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes, lo cual sería de gran utilidad para alumnos con necesidades educativas especiales, tales como la discapacidad intelectual, problemas de aprendizaje, atención dispersa, así como problemas de conducta.

### Recomendaciones

Durante el desarrollo del estudio se detectaron áreas de oportunidad, por lo que se recomienda lo siguiente: Es importante poner especial atención en los recursos multimedia a utilizar y revisar que sean acordes a las características de los alumnos, de igual forma considerar la cantidad de texto, imágenes y el lenguaje utilizado, que sean acordes a las capacidades e interés de los alumnos, pues de lo contrario ocasionaría desinterés y aburrimiento, en lugar de beneficiar o contribuir al aprendizaje.

Con respecto al tema de la educación en valores, se recomienda especificar el valor que se desea enseñar y organizar las actividades, tiempo y recursos, de tal manera que se pueda tratar el tema a profundidad. La elaboración de

secuencias didácticas o planes de clase resulta útil para la correcta aplicación pedagógica de cualquier estrategia o recurso tecnológico.

### Referencias

- ARELLANO, R. (2010). La construcción de los valores familia y escuela. *Revista Académica No. 38*.
- CASTILLO, I., MAYOR, E., INFANTE, W., & INFANTE A. (2011). *Multimedia para el fortalecimiento de educación en valores*. Recuperado de: <http://jornada2011.sld.cu/index.php/jornada/2011/paper/viewFile/82/32>
- CARRIER, J.P. (2005). *Escuela y Multimedia*. México, D. F.: Siglo Veintiuno Editores.
- COBOS J. A. (2009). Valores: familia y escuela. *Revista Granada*.
- CORREA, J., y DE PABLOS, J. (2009). Nuevas tecnologías e innovación educativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14,133-145. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17512723009>
- FREINET, C. (2004). La educación moral y cívica. México: Fontamara.
- IRIARTE, F (2007). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICS). *Psicología Desde El Caribe*, (20), 208-224. Recuperado el 27 de Septiembre de 2013 de la base de datos EBSCO.
- MARQUÉS, P. (2011). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*. Recuperado de: <http://posgradouat.files.wordpress.com/2011/05/multimedia-educativo.pdf>
- MARTÍNEZ, M. (1997). Consideraciones teóricas sobre educación en valores. En D. Filmus (compilador), *Las transformaciones educativas en Ibero América. Tres desafíos: democracia, desarrollo e integración*. Buenos Aires: Ed. Troquel.
- PAYÁ, M. (2000). Educación en valores para una sociedad abierta y plural. Aproximación conceptual. *Desclée De Brouwer*.
- PIAGET, J. (1985). *El criterio moral en el niño*. México, DF: Roca.
- RIMARI, W. (2003). *Innovación educativa, un instrumento de desarrollo*. México, Universidad Autónoma de Aguascalientes. Recuperado de: [http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/innovacion\\_educativa\\_octubre.pdf](http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/innovacion_educativa_octubre.pdf).
- ROJAS, G., GÓMEZ-ZERMEÑO, M.G. & GARCÍA, N.J. (2013). El uso de un software educativo para promover el aprecio por la diversidad en alumno de segundo ciclo de primaria. *Apertura*, 5(2). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/406>
- Secretaría de Educación Pública (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Tercer grado*. México, D.F.: Editora Xalco.
- SILVA, S. (2005). Medios didácticos multimedia para el aula. *Ideas Propias*, 143
- TORO, G., (2007). Metodología para la enseñanza de multimedia con recursos de la web. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, 33.
- VALENZUELA, R. & FLORES, M. (2011) *Fundamentos de la investigación educativa*. Vol. 2 y 3. Monterrey: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

## Cita Recomendada

RONQUILLO, Nancy Alejandra; GÓMEZ, Marcela Georgina; GARCÍA, Nancy Janett (2014). El uso de recursos multimedia para coadyuvar a la educación en valores en alumnas de un grupo de tercero de primaria. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 30 <<http://www.pangea.org/dim/revista30.htm>>

## Sobre los autores



**Nancy Alejandra Ronquillo Cárdenas**

*Licenciada en Educación Primaria por la Benemérita Escuela Normal de Coahuila en México y Maestra en Educación y Maestra en Educación por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. De igual forma, cuenta con formación en Técnico de Computación y Técnico en Educación artística. Su experiencia de trabajo ha girado principalmente en el campo de la educación primaria.*



**Marcela Georgina Gómez Zermeño**

*Doctora en Innovación y Tecnología Educativa por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (México). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) de México. Socio del Consejo Mexicano de Investigación Educativa (COMIE). Directora del Centro de Investigación en Educación del Tecnológico de Monterrey, donde funge como profesora e investigadora.*



**Nancy Janett García Vázquez**

*Licenciada en Relaciones Internacionales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Maestra en Educación por la Escuela de Graduados en Educación del Tecnológico de Monterrey, donde se ha desempeñado como consejera académica, tutora y asesora de tesis en diversos proyectos.*

*REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN de la Red "Didáctica, Innovación y Multimedia", dirigida a profesores de todos los ámbitos y demás agentes educativos (gestores, investigadores, creadores de recursos). Sus objetivos son: seleccionar buenas prácticas y recursos educativos, fomentar la investigación sobre el uso innovador de las TIC en los entornos formativos y compartir conocimientos y experiencias.*

*Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.*

